JURNAL PENGABDIAN
[Vol 6 No 1 September – Januari] | ISSN 2809-4670 (*Online*)
DOI: https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v6i1.9176

Implementasi Media Pembelajaran Digital Berupa PPT Interaktif "*Fun English*" Berbantuan *Canva* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar di SDN Sumurmati 1

Implementation of Digital Learning Media in the Form of an Interactive "Fun English" PowerPoint Presentation Created with Canva to Support English Language Learning for Elementary School Students at SDN Sumurmati 1

Ribut Prastiwi Sriwijayanti[1)], Dwi Iryaning Handayani[2)], Rizki Nurhaniza[3)], Sri Yulianik[4)], Livta Lisesa Putri[5)], Yesika Adilia Putri[6)], Salsabila Al Rahma[7)], Ahcmad Arif Billah Febriansyah[8)], Achmad Dani Agustyan[9)]
[1,2,3,4,5,6,7,8,9]Universitas Panca Marga, Probolinggo, Indonesia

[1]Email: ributprastiwi@upm.ac.id

Recived: September 01, 2026 *Accepted: October 10, 2026* *Published: October 22, 2026*

Abstrak: Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih terkendala oleh penggunaan media yang kurang interaktif sehingga pemahaman dan keterlibatan siswa rendah. Kegiatan ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media pembelajaran digital PPT interaktif "*Fun English*" berbantuan *Canva* pada siswa kelas III di SDN Sumurmati 1. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan tahapan observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Media "*Fun English*" memuat materi *Greetings, Family, Days, Colors,* dan *Fruits* yang disajikan melalui visual, animasi, *hyperlink*, dan kuis interaktif. Kegiatan dilanjutkan dengan penggunaan *Box English Edufun* sebagai media non-digital untuk penguatan pemahaman siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kombinasi media digital dan non-digital dapat meningkatkan pemahaman kosakata, keaktifan, dan keberanian siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan ini juga menghasilkan produk media pembelajaran dan buku panduan yang diserahkan kepada sekolah sebagai alternatif media yang menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: PPT Interaktif, *Canva*, *Box English Edufun*, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar.

Abstract: *English learning in elementary schools still faces challenges due to the lack of interactive learning media, resulting in low student understanding and engagement. This activity aims to describe the implementation of the digital learning media, an interactive PPT "Fun English" using Canva, for grade III students at SDN Sumurmati 1. The method used was descriptive qualitative with stages of observation, planning, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The "Fun English" media contains material on Greetings, Family, Days, Colors, and Fruits presented through visuals, animations, hyperlinks, and interactive quizzes. The activity was continued with the use of Box English Edufun as a non-digital medium to reinforce students' understanding. The results showed that the combination of digital and non-digital media could improve students' vocabulary comprehension, activeness, and courage in learning English. This activity also produced learning media*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

products and a guidebook submitted to the school as an alternative for attractive and enjoyable learning media

Keywords: *Interactive PPT, Canva, Box English Edufun, English, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi di bidang pendidikan, penggunaan media menjadi kebutuhan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Canva* yang dilengkapi gambar, animasi, audio, warna, serta kuis dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah (Pratiwi*, et., al.,* 2026). Pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di SDN Sumurmati 1, guru telah menggunakan LCD, tetapi media pembelajaran masih didominasi oleh *PowerPoint* statis. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris belum optimal.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis *PowerPoint* mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa di sekolah dasar (Pratiwi*, et., al.,* 2026). Selain itu, penggunaan media berbasis permainan dan visual juga terbukti dapat membuat pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan (Maulida & Revania, 2026). *Canva* sebagai platform desain berbasis web juga memiliki kelebihan karena mudah digunakan dan menyediakan berbagai template yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran yang kreatif. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih memfokuskan pada penggunaan media secara terpisah. Integrasi antara *Canva* dan *PowerPoint* interaktif yang memuat *hyperlink*, animasi, dan unsur permainan dalam satu media pembelajaran Bahasa Inggris untuk materi *Greetings, Family, Days,* dan *Colors* masih jarang dikembangkan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Dari permasalahan inilah artikel ini dibuat.

[Vol 6 No 1 September – Januari] | ISSN 2809-4670 (*Online*)
DOI: https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v6i1.9176

Tujuan pelaksanaan pengabdian ini adalah mengembangkan media "*Fun English*" yang memadukan *Canva* dan *PowerPoint* interaktif. Rencana pemecahannya dilakukan dengan membuat media yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memuat unsur visual, hyperlink, animasi, dan permainan agar sesuai dengan karakteristik siswa SD. Kebaruan dari media ini terletak pada integrasi semua unsur tersebut dalam satu media pembelajaran yang terpadu. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Canva merupakan *platform* desain berbasis *website* yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai template visual untuk mendukung pembuatan media pembelajaran. Dengan menggabungkan fitur hyperlink, animasi, dan permainan pada *PowerPoint*, media yang dihasilkan akan lebih interaktif. Meskipun pemanfaatan media digital telah banyak diterapkan, pengembangan media Bahasa Inggris yang menggabungkan unsur visual, interaktivitas, dan permainan secara terpadu pada tingkat sekolah dasar masih perlu dikembangkan. Secara umum media pembelajaran berperan untuk membangkitkan motivasi, memperjelas informasi, dan membuat pembelajaran lebih bervariasi.

Hal ini sangat penting pada jenjang sekolah dasar, karena siswa butuh belajar yang konkret, ada gambarnya, dan menyenangkan. Penggunaan media yang bervariasi bisa membuat suasana kelas lebih hidup dan siswa jadi lebih aktif (Addawiyah & Wati, 2026). Dengan demikian, belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan ilmu dan keterampilan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi saat belajar Bahasa Inggris (Rahmatillah*, et., al.,* 2025).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan implementasi media PPT interaktif "*Fun English*" berbantuan *Canva* serta respons siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Sumurmati 1. Subjek kegiatan adalah mahasiswa KKN dan siswa kelas III yang terdiri dari kelas III A sebanyak 23 siswa dan kelas III B sebanyak 20 siswa. Pelaksanaan

JURNAL PENGABDIAN
[Vol 6 No 1 September – Januari] | ISSN 2809-4670 (*Online*)
DOI: https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v6i1.9176

kegiatan dilakukan pada Sabtu, 8 Agustus 2026. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket respons siswa, dan dokumentasi.

Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah pada Jumat, 31 Juli 2026 untuk mengidentifikasi permasalahan, dilanjutkan penyerahan surat izin pada Jumat, 7 Agustus 2026.
2. Melaksanakan implementasi media pembelajaran digital dan non-digital di kelas III A dan III B pada Sabtu, 8 Agustus 2026. Materi *Greetings*, *Family*, *Days*, *Colors*, dan *Fruits* disampaikan menggunakan PPT interaktif, dilanjutkan praktik kuis dan penggunaan *Box English Edufun*.
3. Memberikan apresiasi kepada siswa serta menyerahkan produk media dan buku panduan kepada pihak sekolah.



Gambar 1. Bagan Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penerapan media pembelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan di SDN Sumurmati 1 dengan melibatkan siswa kelas III A dan III B serta mahasiswa KKN sebagai pelaksana kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru Bahasa Inggris pada tanggal 31 Juli 2026. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran Bahasa Inggris, media yang telah digunakan, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Inggris telah memanfaatkan LCD sebagai media pendukung pembelajaran.

[Vol 6 No 1 September – Januari] | ISSN 2809-4670 (*Online*)
DOI: https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v6i1.9176

Namun, penggunaan media pembelajaran yang ada masih belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran secara interaktif.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata Bahasa Inggris. Kondisi tersebut menjadi salah satu dasar mahasiswa KKN untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik dan mudah diikuti. Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa KKN menyiapkan media pembelajaran berupa PPT interaktif "*Fun English*" dan *Box English Edufun* yang digunakan secara digital maupun non-digital.



Gambar 2. Wawancara Ke Guru



Gambar 3. Memberikan Surat Ijin

Penggunaan media interaktif memberikan manfaat berupa penyajian konsep yang mudah dipahami dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri (Shahana, 2025). PPT interaktif "*Fun English*" dirancang menggunakan *Canva* sebagai media utama penyampaian materi Bahasa Inggris untuk kelas III, yaitu *Greetings, Family, Days, dan Colors*. Media ini dilengkapi dengan tampilan visual, animasi, *hyperlink*, dan kuis agar siswa dapat mengulang materi sekaligus berlatih menjawab pertanyaan. Selain media digital, mahasiswa KKN juga menyiapkan media non-digital berupa *Box English Edufun*. Media ini berisi materi dan pertanyaan lanjutan agar siswa tidak hanya memperoleh materi melalui tampilan digital, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung.

Sebelum kegiatan implementasi, mahasiswa KKN memberikan surat izin observasi dan implementasi pada tanggal 7 Agustus 2026. Setelah proses perizinan dan persiapan media selesai, kegiatan penerapan dilaksanakan pada tanggal 8

JURNAL PENGABDIAN
[Vol 6 No 1 September – Januari] | ISSN 2809-4670 (*Online*)
DOI: https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v6i1.9176

Agustus 2026 bersama siswa kelas III A dan III B dengan mahasiswa KKN sebagai pelaksanan.

1. Penerapan PPT Interaktif *"Fun English"*

   Setelah materi disampaikan, kegiatan dilanjutkan dengan penerapan PPT interaktif "*Fun English*" untuk mengulang materi yang telah diberikan. PPT ditampilkan dengan gambar dan kosakata sehingga siswa dapat menghubungkan gambar dengan kata dalam Bahasa Inggris.Siswa juga diberikan kuis dan pertanyaan terkait materi. Beberapa siswa maju ke depan kelas untuk menjawab, dan mahasiswa KKN memberikan arahan apabila ada kesulitan. Kegiatan kuis membuat siswa lebih terlibat karena tidak hanya mendengarkan, tetapi juga langsung mencoba mengingat dan menggunakan kosakata yang telah dipelajari.



Gambar 4. Penerapan PPT Interaktif

2. Penerapan Media *Box English Edufun*

   Setelah PPT interaktif selesai, kegiatan dilanjutkan dengan penggunaan *Box English Edufun*. Media non-digital berbentuk kotak ini memiliki 5 sisi berisi materi dan pertanyaan Bahasa Inggris materi *Greetings, Family, Days*, dan *Colors*. Siswa dipanggil bergantian untuk maju ke depan, memegang media, dan menjawab pertanyaan sebagai tahap penguatan kosakata.

JURNAL PENGABDIAN
[Vol 6 No 1 September – Januari] | ISSN 2809-4670 (*Online*)
DOI: https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v6i1.9176



Gambar 5. Penerapan Media *Box English Edufun*

3. Keterlibatan dan Pemberian Apresiasi kepada Siswa

Implementasi media PPT interaktif "*Fun English*" dan *Box English Edufun* dilakukan melalui tahap observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Selama kegiatan, siswa terlihat aktif dan antusias dengan maju secara bergiliran untuk menjawab kuis di PPT interaktif dan menggunakan media Box. Kegiatan ditutup dengan pemberian apresiasi berupa pujian dan hadiah kepada siswa, serta penyerahan produk media beserta buku panduan kepada pihak sekolah.



Gambar 6. Siswa Menjawab Quiz

4. Ketercapaian Kegiatan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media PPT interaktif "*Fun English*" dan *Box English Edufun* efektif membantu pembelajaran Bahasa Inggris kelas III. PPT interaktif membantu siswa mengulang materi melalui kuis, sedangkan Box memberi kesempatan siswa berinteraksi langsung dengan media fisik. Kombinasi media digital dan non-digital ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak monoton, serta meningkatkan keberanian dan pemahaman kosakata siswa. Hasil ini sejalan dengan pendapat bahwa pendidikan abad ke-21 menuntut guru memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran inovatif

JURNAL PENGABDIAN
[Vol 6 No 1 September – Januari] | ISSN 2809-4670 (*Online*)
DOI: https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v6i1.9176

(Rezeki & Sagala, 2025). Selain itu, penggunaan *Canva* sebagai platform desain berbasis *website* yang menyediakan berbagai template visual terbukti mendukung pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik (Adrianty, 2025). Kegiatan ini juga memberikan alternatif media kepada guru dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 7. Penyerahan Media & Buku Panduan



Gambar 8. Foto Bersama Dengan Siswa



Gambar 9. Bagan Alur Implementasi Media Pembelajaran

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian di SDN Sumurmati 1 menunjukkan bahwa media PPT interaktif "*Fun English*" berbantuan *Canva* mampu membuat pembelajaran Bahasa Inggris lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan visual, animasi, hyperlink, dan kuis membantu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi *Greetings*, *Family*, *Days*, dan *Colors*. Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital dan buku panduan yang diserahkan kepada guru untuk digunakan secara berkelanjutan. Dengan demikian, PPT interaktif "*Fun English*" dapat menjadi alternatif media inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Panca Marga atas dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, siswa SDN Sumurmati 1, serta mahasiswa KKN yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam seluruh rangkaian kegiatan. Semoga kegiatan ini bermanfaat bagi sekolah dan mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Addawiyah, N. B., & Wati, T. L. (2026). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *12*(1), 117-132. https://doi.org/10.31932/jpdp.v12i1.5211

Adrianty, U. M., Rahayu, P., Eripuddin, E., Juhastri, A. N., Jannah, W. J., Syarifuddin, A., Ahmad, J., Latifah, Sakinah, & Ardika, M. (2026). Peningkatan Kompetensi Digital Guru Bahasa Inggris melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, *6*(1), 9-16. https://doi.org/10.52622/mejuajuaj.abdimas.v6i1

Mauludia, S. M., & Rezania, V. (2026). Pengaruh penerapan aplikasi game edukasi Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *12*(1), 773-791. https://doi.org/10.31932/jpdp.v12i1.6069

Misdiyanto, M., Handayani, D. I., Kartini, D. P., & Suhandini, Y. (2024). Menjaga kewaspadaan digital: Melawan berita hoax dan menyuarakan kebijaksanaan di media sosial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan aplikasi Teknologi*, *3*(1), 1-7. https://doi.org/10.31284/j.adipati.2024.v3i1.4761

Pratiwi, N. H., Raehana, S., Syahid, A., & Azhar, M. (2026). Hubungan Penggunaan Muktimedia Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 15 Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(02), 171-185. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.52702

Rahmatillah, K., Sriwijayanti, R. P., & Hattarina, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV Di SD Negeri Pohsangit Kidul 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *13*(2). https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.102177

Rezeki, T. I., & Sagala, R. W. (2025). Optimalisasi Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbahasa Inggris Berbasis *Canva* Dan Powtoon Untuk Guru SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambei Manoktok Hitei*, *5*(2), 293-304. https://doi.org/10.36985/049rw726

Safitri, R., Ahmad, S., & Kesumawati, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Pendidik di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 389-399. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28982

Savira, L., & Julrissani, J. (2026). Alternatif Media Penyimpanan Hasil Evaluasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Menggunakan Aplikasi Absensi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *12*(1), 206-213. https://doi.org/10.31932/jpdp.v12i1.5300

Shahana, A., Mansur, H., & Ratumbuysang, M. F. N. (2025). Pengembangan Media Interaktif *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Pronunciation Siswa SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, *24*(1), 1-11. https://doi.org/10.21009/bahtera.241.01